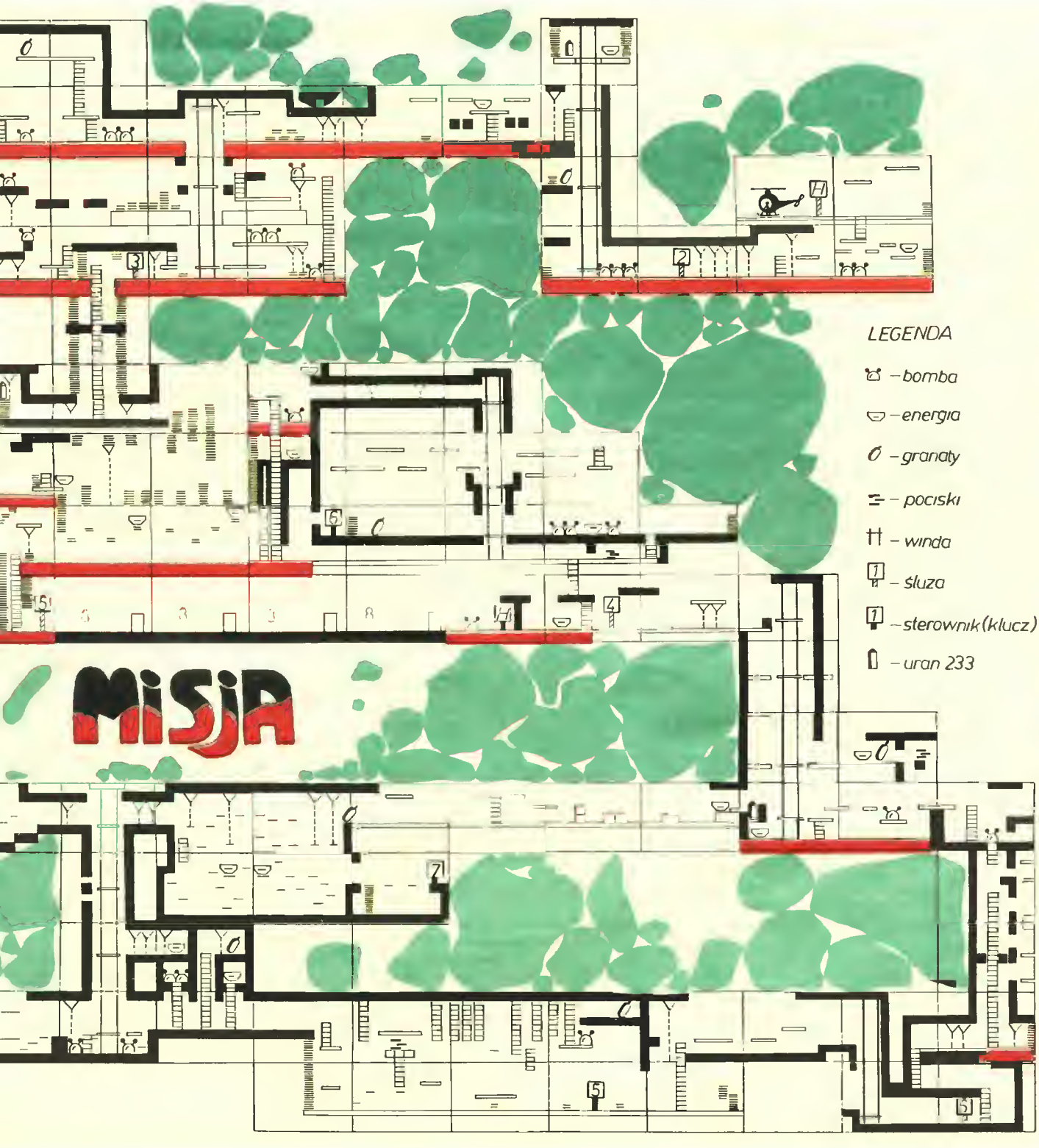
Indeks 379972

ATARI

TAJEMNICE

PISMO UŻYTKOWNIKÓW ATARI XL/XE Cena 1500 zł



Drodzy Państwo!

Oddajemy w Wasze ręce pierwszy numer nowego czasopisma poświęconego tematyce komputerowej. W odróżnieniu od Komputera czy Bajtka TAJEMNICE ATARI adresowane są do konkretnego grona miłośników komputerów - użytkowników ATARI serii XL/XE.

TAJEMNICE - na razie bardzo chudziutkie - będą ukazywały się co miesiąc, w przyszłości objętość wzrośnie do 32 stron.

Mamy nadzieję stać się prawdziwym forum wymiany informacji między naszymi czytelnikami, oraz stałym i aktualnym źródłem tejże na naszym wymęczonym przestojami i opóźnieniami rynku pism "komputerowych". Gazeta, którą właśnie Państwo czytacie jest właściwie zwiastunem pisma, gdyż jego docelowa forma, i treść zależy głównie od czytelników. Chcemy by TAJEMNICE stały się gazetą wszystkich posiadaczy "małego" ATARI i też przez wszystkich były współredagowane. Prosimy o przysyłanie listów z sugestiami i uwagami dotyczącymi TAJEMNIC ATARI na adres redakcji (patrz stopka).

Ze względu na konieczność przeanalizowania wszystkich nadesłanych uwag, informacji i ewentualnej zmiany koncepcji pisma następny (pierwszy) numer pojawi się po ok. czterech do sześciu tygodniach.

W miarę możliwości będziemy starali się prezentować Państwu nowe programy powstające na nasz ulubiony komputer, oraz mapy i recenzje ciekawych gier. Naszą ambicją jest, by każdy, bez względu na stopień "zaawansowania" znalazł w naszej gazecie coś dla siebie. Planujemy drukowanie wielu artykułów poświęconych różnym aspektom programowania, wykorzystaniem szczególnych właściwości komputera oraz kącik trieków i porad.

Stałymi współpracownikami redakcji będą pracownicy Laboratorium Komputerowego AVALON ze Strzyżowa oraz firmy Doctor Q z Krakowa, i oni też będą czuwali nad fachowością drukowanych tekstów.

Oprócz recenzji gier i artykułów będziemy prowadzili stałą rubrykę krótkich programów redagowaną przez Państwa. Za najciekawsze programiki do pięciu linii długości przewidujemy nagrody.

Redakcja

LABORATORIUM KOMPUTEROWE AVALON

proponuje wszystkim użytkownikom "małego" ATARI nowy zestaw superatrakcyjnych programów, w skład którego wchodzą:

● LASERMANIA

Efektowna gra logiczna. Zadaniem gracza jest pokonanie specyficznego labiryntu i zniszczenie generatora pola siłowego blokującego wyjście. Grafika nowej generacji oraz ponad 10 minut muzyki to dodatkowe atrakcje, oprócz "łamania głowy".

● ROBBO KONSTRUKTOR

Doskonały dla miłośników gier. Łączy cechy wzorowego programu użytkowego z wieloma atutami gier. Dzięki ROBBO KONSTRUKTOROWI każdy może zostać autorem nowych przygód sympatycznego robocika. ROBBO KONSTRUKTOR pozwala na tworzenie gotowych, samodzielnie działających gier z dowolnymi czołówkami. Jest to program bardzo efektowny i przyjazny w obsłudze.

Zestaw ten można nabyć wysyłkowo u producenta:

Cena zestawu wynosi 25000 zł. Obejmuje ona koszty nośnika informacji (kaseta lub dyskietka) oraz wszelkie opłaty pocztowe.

Zamówienia prosimy kierować na kartkach pocztowych. Powinien się tam znaleźć czytelny adres zamawiającego oraz informacja o rodzaju używanego nośnika. Uregulowanie należności następuje przy odbiorze przesyłki.

Przy zakupie większej ilości, co piąta kaseta lub dyskietka za darmo!

Jednocześnie proponujemy Państwu inne nasze gry:

- ROBBO - cena gry 16000 zł.;
- MISJA+FRED - cena zestawu 25000 zł.

Odbiorcom hurtowym firma zapwenia bardzo korzystne ceny wszelkich produktów oraz dogodne warunki współpracy. Dokładne informacje przesyłamy listownie.

L.K.AVALON nie ponosi odpowiedzialności za nielegalne kopie programów (bez oryginalnych naklejek i okładek), gdyż ukryte zabezpieczenia mogą ujawnić się i uniemożliwić zabawę.

LABORATORIUM KOMPUTEROWE AVALON
skr. poczt. 46, 38-100 STRZYŻÓW

HEARTLIGHT
Fascynacja "BOULDER DASHem"

Wszyscy chyba spędzili co najmniej kilka minut wpatrzeni w monitor, po którym wędrował sympatyczny bohater gry Petera Liepy "Boulder dash". Pamiętamy również ROBBO oparte na podobnej idei oraz zbliżonym "schemacie" gry. Autor ROBBO podjął jeszcze jedną próbę przedstawienia fenomenu Boulder Dasha łączącego znakomity pomysł i doskonałą realizację. Napewno opłaci się trud wpisania programu do komputera bowiem niewątpliwie wzbogaci on każdą biblioteczkę oprogramowania i będzie często używany.

Bohater gry został uwięziony w podziemnym labiryncie. Aby się z niego wydostać musi zebrać wszystkie serduszka zostawione przez ukochaną.

- Cała gra jest napisana w języku asemblera, jedynie program umieszczający dane w pamięci jest w basicu.
- W wierszach 1 do 910 znajduje sie program umieszczający właściwą grę w pamięci.

W wierszach 1000-1060 zawarte są następujące dane w kolejności:

- wiersz 1030 zawiera kody kolorów. Pierwsze cztery liczby określają kolory obiektów, piąta odpowiada za kolor tła. Powyższe parametry można zmieniać według następującego schematu: kod=16*kolor+jasność. Mamy do dyspozycji kolory od 0 do 15 i jasności w takim samym przedziale, więc należy pamiętać, by wpisany kod był liczbą od 0-255!
- wiersz 1050 zawiera następujące parametry:
  - ilość "żyć" z jaką rozpoczynamy grę (0-255),
  - ile komnat należy przejść by dostać dodatkowe "życie" (0-255),
  - liczbę zdefiniowanych komnat (max 30).

Powyższe parametry można zmieniać pamiętając o logicznych następstwach tego faktu.

- wiersz 1070 zawiera imię i nazwisko autora komnat wyświetlane na stronie tytułowej. Można tu wpisać dowolny tekst z zachowaniem następujących reguł:
  - po słowie DATA musi znajdować się znak "/",
  - następnie 20 dowolnych znaków,
  - na końcu ponownie znak "/".
- wiersze 1080-1088 mieszczą symbole graficzne elementów używanych przy definiowaniu komnat.
- wiersze 1100-10000 zawierają definicje kolejnych plansz gry. W wersji podstawowej zdefiniowane są cztery komnaty, a można umieścić maksymalnie 30 plansz w kolejnych wierszach DATA. Każda definicja musi składać się z 12 wierszy, gdzie po słowie DATA należy umieścić:
  - znak "/",
  - następnie 20 znaków symbolizujących obiekty z gry,
  - na końcu ponownie znak "/".
  - Ilość zdefiniowanych komnat należy wpisać jako trzeci parametr w linii 1050.
- wiersze 10000-11930 zawierają główny program (grę).

Po przepisaniu całego programu należy go nagrać na kasetę lub dyskietkę odpowiednio instrukcją CSAVE lub SAVE"D:IIL" lub instrukcją odpowiednią do używanej pamięci zewnętrznej.

W wypadku popełnienia błędów w wierszach DATA po wykonaniu komendy RUN program poinformuje o numerze błędnie wpisanego wiersza i przerwie działanie. Jeżeli wszystko będzie w porządku, to po ok. 9 sekundach ukaże się czołówka gry.

Aby rozpocząć zabawę wystarczy wcisnąć klawisz START lub SHIFT lub FIRE w joysticku. Sterowanie: joystick lub klawisze "-=+*".

W następnym numerze TAJEMNIC ATARI zamieścimy program służący do zapisywania na dowolne urządzenie zewnętrzne gotowej samodzielnie działającej gry (bez części w basicu).

```
1 REM ------------------------------
2 REM :          HEARTLIGHT          :
3 REM :      autor: Janusz Pelc      :
4 REM :  (C) 1990 Tajemnice ATARI    :
5 REM ------------------------------
10 POKE 106,112:GRAPHICS 2+16
20 P6=1536:RDTA=P6:RHEX=P6+3
30 BEGN=36864:PLAY=BEGN+608:CAV=28672
50 POKE 559,0:RESTORE 500:A=P6
60 READ B:IF B>-1 THEN POKE A,B:A=A+1:
GOTO 60
100 A=BEGN+20:L=10030:DIM A$(40)
110 ERR=0:POKE ERR,0
120 RESTORE 10000:TRAP 200
130 READ A$:X=USR(RHEX,ADR(A$),A):IF P
EEK(ERR)=0 THEN A=A+12:L=L+10:GOTO 130
140 GRAPHICS 0:? "Popraw linie ";L:STO
P
200 IF PEEK(195)<>6 THEN L=130:GOTO 14
0
210 RESTORE 1000
220 FOR A=708 TO 712:READ B:POKE A,B:N
EXT A
230 FOR A=CAV TO CAV+2:READ B:POKE A,B
:NEXT A
240 READ A$:IF A$(1,1)="/" THEN X=USR(
RDTA,ADR(A$),A):A=A+20:GOTO 240
400 X=USR(PLAY)
500 REM ------------------------------
510 REM :  Program wczytujacy dane   :
520 REM ------------------------------
530 DATA 76,114,6,104,104,133,204
540 DATA 104,133,203,104,133,206,104
550 DATA 133,205,162,0,160,0,132
560 DATA 208,32,49,6,176,19,145
570 DATA 205,24,101,208,133,208,200
580 DATA 192,12,144,239,32,49,6
590 DATA 197,208,240,2,230,0,96
600 DATA 169,0,32,60,6,176,56
610 DATA 10,10,10,10,141,109,6
620 DATA 161,203,230,203,208,2,230
630 DATA 204,201,48,144,9,201,58
640 DATA 176,5,56,233,48,176,24
650 DATA 201,97,144,9,201,103,176
660 DATA 5,56,233,87,176,11,201
670 DATA 65,144,11,201,71,176,7
680 DATA 56,233,55,9,108,24,96
690 DATA 56,96,104,104,133,204,104
700 DATA 133,203,104,133,206,104,133
710 DATA 205,230,203,208,2,230,204
720 DATA 160,19,177,203,145,205,136
730 DATA 16,249,96,-1
900 TRAP 910:A=0/0
910 RETURN
1000 REM ------------------------------
1010 REM :         Komnaty            :
1020 REM ------------------------------
1025 REM kolory
1030 DATA 4,6,14,10,0
1040 REM
1045 REM zycia,dodatkowe,ilosc komnat
1050 DATA 3,2,4
1060 REM
1070 DATA /    JANUSZ  PELC    /
1075 REM
1080 REM % murek twardy
1081 REM # murek miekki
1082 REM @ kamien
1083 REM $ serduszko
1084 REM * bohater
1085 REM ! wyjscie
1086 REM & bomba
1087 REM . trawa
1088 REM
1100 REM komnata 1
1101 DATA /%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%/
1102 DATA /%....@.....@.$.....%/
1103 DATA /%.*..@$...@@@@...@.%/
1104 DATA /%....@...$.......@.%/
1105 DATA /%%%%%%%%%%%%%%%%.$.%/
1106 DATA /%....@@...@....@...%/
1107 DATA /%.@...$..@...$.@...%/
1108 DATA /%.@.%%%%%%%%%%%%%%%%/
1109 DATA /%$.@...@.@...$@....%/
1110 DATA /%....@@..@$...@$..@!/
1111 DATA /%.$....@.@..@..$..@%/
1112 DATA /%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%/
1200 REM komnata 2
1201 DATA /%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%/
1202 DATA /%.......@..........%/
1203 DATA /%..$.@.......$...&.%/
1204 DATA /%&...#####.#####.$.%/
1205 DATA /%$@..#...#.#   #...%/
1206 DATA /%.@..#.$.#$# ! #.@@%/
1207 DATA /%.@.@#..@#.#   #@..%/
1208 DATA /%....#####@#####...%/
1209 DATA /%@......@....@...$.%/
1210 DATA /%...$.*..@.........%/
1211 DATA /%..@......@...@@..@%/
1212 DATA /%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%/
1300 REM komnata 3
1301 DATA /  &    @        $    /
1302 DATA / ###@####  %%%%%%%% /
1303 DATA / #.......  .....@.% /
1304 DATA / #..$....  .@.....% /
1305 DATA / #....... &.......%@/
1306 DATA / #.@..... *...$..@% /
1307 DATA /$#...$...  .....@.% /
1308 DATA / #.....@.  .$..@..% /
1309 DATA / #..@....  ...@.!.% /
1310 DATA / #....@..  ..@...@% /
1311 DATA / ########  %%%%%%%% /
1312 DATA /             @      /
1400 REM komnata 4
1401 DATA /%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%/
1402 DATA /%........%..@....&.%/
1403 DATA /%.$.@...@%@.....$.%/
1404 DATA /%.......$%.*.@.$...%/
1405 DATA /%.@@.....%$.....@..%/
1406 DATA /%.$..&...%%%%.@....%/
1407 DATA /%......%%%%......!@%/
1408 DATA /%@.$......%.@..@...%/
1409 DATA /%....@..*.%.$.@.$..%/
1410 DATA /%@.#####..%......@.%/
1411 DATA /%$.#   #..%..@.....%/
1412 DATA /%%%# $ #%%%%%%%%%%%/
10000 REM ------------------------
10010 REM :          GRA           :
```

```
10020 REM ----------------------------
10030 DATA 01060b1f000000004090e0f4d5
10040 DATA 00000001061b2f7f0000004010
10050 DATA 90e4f8fd0001061b2f7fbffff7
10060 DATA 004090e4f8fdfeff01061b2ff7
10070 DATA 7fbfffff4090e4f8fdfeffffe1
10080 DATA 2a20212221221500aa0199658e
10090 DATA 996555000001060a1a2a2a2afc
10100 DATA 005094a4a5a5a5a5000100102d
10110 DATA 000100100004000004000000019
10120 DATA 00000009002f002f000000248b
10130 DATA 00fd00fd030300030e3a193498
10140 DATA f0a889525455540100020 50d85
10150 DATA 0b3f0f0b00a86b5a5554e498f6
10160 DATA 02050d0b3f0f0b0aa86b5a5544
10170 DATA 54e498b4000a3a29150506091a
10180 DATA 00a0545c787ffcb80a3a29157d
10190 DATA 05060907a0545c787ffcb8a8be
10200 DATA 010609172f2f1f2f50a458f514
10210 DATA fefefdfe3f3a3a3a3a3a15006d
10220 DATA ffa9a9a9a9a9550000000000a1
10230 DATA 00000000000000000000000000
10240 DATA 1f0b060100000000f4e09040d5
10250 DATA 000000007f2f1b0601000000d0
10260 DATA fdf8e49040000000ffbf7f2f15
10270 DATA 1b060100fffefdf8e4904000c8
10280 DATA ffffbf7f2f1b0601fffffefd86
10290 DATA f8e49040aa01996599655500a8
10300 DATA 2a202122212215002a2a1a1568
10310 DATA 05050100a59595555454500027
10320 DATA 00000004000010004100001065
10330 DATA 01004000000b0002000000004e
10340 DATA 00f400d000400000920052052
10350 DATA 0505010054015401545000ad
10360 DATA 0a0a090101030f00b4f4d45401
10370 DATA 58bcfc000a09313d0f000000a0
10380 DATA f4d45b5f3c00000007070505d6
10390 DATA 090f0f00a8e8d85050b0fc00db
10400 DATA 0705393d0f000000e8d8535f03
10410 DATA 3c0000002f1f2f2f251a15003c
10420 DATA fefdfefe56a95500ffa9a9a945
10430 DATA a9a955003f3a3a3a3a3a15001d
10440 DATA 54a8ccccccccca8541060b03078
10450 DATA 3030a85454a80cfcc0c0a854dc
10460 DATA 54a80c3c0c0ca8544084c8ccb0
10470 DATA fc0c080454a8c0fc0c0ca854e0
10480 DATA 54a8c0fccccca85454a80c0c60
10490 DATA 0c0c080454a8ccfccccca8547c
10500 DATA 54a8ccfc0c0ca854ffedddd576
10510 DATA f6d5ddffff5bd7f7d7df67ffeb
10520 DATA a2ff9a208a974c08933045a47c
10530 DATA 923044009b04040404040404bd
10540 DATA 040404040404040404040430
10550 DATA 0404040441699270707070707c
10560 DATA 70707047cc927006707070702b
10570 DATA 067046c09f418b928080808079
10580 DATA 801a1b80c0c4808080808080b9
10590 DATA 80808080808080808080808000
10600 DATA 8080804a4b80c0c18080808016
10610 DATA 8080808080a8a5a1b2b4aca929
10620 DATA a7a8b4808080808000617574cd
10630 DATA 6f725a006a616e75737a007046
10640 DATA 656c630080808080e1f5f4efed
10650 DATA f280ebefedeee1f4da80808056
10660 DATA 201398207896acfc02c0fff052
10670 DATA 09a9ff8dfc02c01cf00c2cc606
10680 DATA 98103aa92a20af98d0e1a2006f
10690 DATA a92bbcc09ec02ad0039dc09ea6
10700 DATA e8e0f090f1a9408d1e02207867
10710 DATA 96ad1e02d0f8cec098adc09856
10720 DATA c9ffd0034c60922096934c0876
10730 DATA 93eec398adc398cd0270a900cc
10740 DATA 90068dc3988dc498f818adc4e8
10750 DATA 9869018dc498d8cec898d08849
10760 DATA eec098d005cec098d0032096ca
10770 DATA 93ad01708dc8984c0893a9002e
10780 DATA 8dc198aec098f012f818adc16c
10790 DATA 9869019002a9998dc198d8ca5e
10800 DATA d0ee60a92f4c6c95a928a027db
10810 DATA 4cb195a90285cba928a0271035
10820 DATA 0da9294c6c95a90385cba929fa
10830 DATA a02485cd84cea00320f7959047
10840 DATA 16c92af008c922f004c926d09f
10850 DATA 0aa92b99c09ea5cb4c3296a5fe
10860 DATA cda4ce20b1959063b0f0a92d0e
10870 DATA 4c6c95a922a0264cb195a00313
10880 DATA 20f795901f48a902203296689e
10890 DATA c92ad006a92b99c09e60c92eeb
10900 DATA d004a926d002a92b9dc09e60a4
10910 DATA a922a0264cb195a003984820c6
10920 DATA f7953015c925f011c926f004a3
10930 DATA c92bd004a9ab3002a9b099c000
10940 DATA 9e68a88810dfa9b09dc09e60d9
10950 DATA adc298d0faa5d0290408adcaf2
10960 DATA 98297f28f00209808dca986032
10970 DATA ad00d3c9fff00b4a4a4a4a2d98
10980 DATA 00d309f0300dad0fd22904d094
10990 DATA 10ac09d2b951fba00fd95c9515
11000 DATA f00c8810f8add39829fc8dd329
11010 DATA 9860982903a88cc598c002b0bf
11020 DATA 17add39829f385cd98486901e7
11030 DATA 0a0a05cd8dd39820e89468a88a
11040 DATA 20f7959005202e95b00dbdc05e
11050 DATA 9e098099c09ea9209dc09e6042
11060 DATA 8a4818a5007920961879209605
11070 DATA c914b03384cd20f795a228c950
11080 DATA 27f006a222c926d02286ce98ae
11090 DATA aaa4cd20f795b017a5d04ab0fd
11100 DATA 12a901203296bdc09e098099e1
11110 DATA c09ea9209dc09e68aa60c92481
11120 DATA d00acec298a90320329618600e
11130 DATA c92ed007a9012032961860c9a1
11140 DATA 21d00fadc298d00a8dc698a975
11150 DATA 219dc09e18603860fbf7fefd19
11160 DATA 6f7071612b2a2d3d363938374e
11170 DATA 85cda00320f795492ef0334984
11180 DATA 2e4925f02d4925492af0279041
11190 DATA 26a00220f795c5cdf01ca000b2
11200 DATA 20f795d007a00420f795900f72
11210 DATA a00120f795d007a00520f79575
11220 DATA 900160a5cd9dc09e60098085cc
11230 DATA cd84cea9209dc09ea00320f79d
11240 DATA 95b009900138a5cd99c09e60e0
11250 DATA c92ef020c925f01ca00420f7bc
11260 DATA 95b007a00020f79590e3a005b0
11270 DATA 20f795b007a00120f79590d515
11280 DATA a5ce9dc09e386018a50079205c
11290 DATA 96c9149003a9ff6018a5017945
```

```
11300 DATA 2696c90cb0f3188a792c96a8b9
11310 DATA b9c09e297fc92018f001386049
11320 DATA ff010000ff010000ff01010102
11330 DATA ff01ec141315cdc79890038d74
11340 DATA c79860acc798f02f88200c9835
11350 DATA ad1ad2290f69088d7296b97404
11360 DATA 96c003900698a0031974968dda
11370 DATA 01d2b970968d00d2200c98a95e
11380 DATA 008d01d28dc7986000040010c0
11390 DATA 8104a400a2ff8ec5988ec698a1
11400 DATA e886008601bdc09e3035c9306e
11410 DATA 90184838e930690320329618ad
11420 DATA 686901c9379002a9209dc09e28
11430 DATA d019290f0aa8b9e198f0108d92
11440 DATA bc96b9e0988dbb968a4820ba0d
11450 DATA 9668aae600a500c9149006a94f
11460 DATA 008500e601e8e0f090b3a2eff8
11470 DATA bdc09e297f9dc09ecae0ffd037
11480 DATA f3add398acc5983007add39863
11490 DATA 4902d00229fe8dd398a5d029da
11500 DATA 01d010adcd9849808dcd98ad5b
11510 DATA d29849808dd298203b96464dae
11520 DATA a51130034c6092ad1c02d0fbbd
11530 DATA a9068d1c02e6d0a200a90085e0
11540 DATA cba99b85cca91385cdbcc09e88
11550 DATA b9a998a00091cb0901c891cb24
11560 DATA 0920a02991cb29fe8891cb1871
11570 DATA a5cb690285cb9002e6cce8c61d
11580 DATA cd10d618a5cb692885cb9002ae
11590 DATA e6cce0f090c3adc198a00920a4
11600 DATA 7797adc498a0234820809768c1
11610 DATA 4a4a4a4a290f18694099a492f0
11620 DATA 8860a9e08511a28ba09220d55b
11630 DATA 97464dad0fd24a4a4a2d1fd0b2
11640 DATA 2d10d02d11d0d0eda2008ec3cb
11650 DATA 98e88ec498a0efa92099c09eb9
11660 DATA 88c0ffd0f8ad00708dc0982031
11670 DATA 9693ad01708dc898202397a9b7
11680 DATA 90a269a0928df402a9008d0086
11690 DATA d48d2f028e30028c3102a213c6
11700 DATA a9009d0090bd03700a08c9c0a1
11710 DATA b006e93eb00269c0286a9dc0a7
11720 DATA 9fca10e4200c98a9228d2f02aa
11730 DATA a514c514f0fc60a91785cda999
11740 DATA 7085ceaec398f00e38a9ef65ff
11750 DATA cd85cd9002e6cecad0f2a9801a
11760 DATA 205498add39829fc8dd398adee
11770 DATA ca98297f8dca98205498a924d2
11780 DATA 20af988dc298a9ff8dfc0260e1
11790 DATA 8dae98a2198a48a228ac1ad2c2
11800 DATA c0f0b0f9209798cad0f3207cd1
11810 DATA 9868aacad0e7a000209798c8e2
11820 DATA c0f090f8a5cd48a5ce48200cd9
11830 DATA 98202397a903203296203b96f7
11840 DATA 6885ce6885cd60b1cd2cae98c5
11850 DATA 1002a923c9209004c9309002e6
11860 DATA a92799c09e6000a200a000d942
11870 DATA c09ed001e8c8c0f090f58a60fe
11880 DATA 00000000000000000009c12ae
11890 DATA 0a909e120c0c90180208120e34
11900 DATA 0c020406080604020000649424
11910 DATA 0e940000c99300000294b393da
11920 DATA bf93ce937c943b94000007942d
11930 DATA 0000b893000000000000004b
```

COS - Kasetowy System Operacyjny

COS jest funkcjonalnym odpowiednikiem dyskowego DOSu i podobnie jak on umożliwia uruchamianie programów, zwłaszcza użytkowych, traktowanych jak dodatkowe (zewnętrzne) polecenia COSu. COS jest stale obecny w pamięci komputera i pozwala wielokrotnie uruchamiać i opuszczać różne programy a także interpreter BASICu. Większość programów dyskowych skopiowanych na taśmę dowolnym kopierem będzie się uruchamiać pod COSem bez kłopotu. Dedykowany kopier NameCopy pozwala ponadto przekazać na kasetę także nazwy programów dyskowych oraz wydłuża niekiedy przerwy między blokami dla potrzeb procedur inicjalizacji (gdy są). Sposób działania, obsługa sekwencji RESET, uruchamianie programów wiernie naśladuje DOS, może być dobrym ćwiczeniem dla użytkownika ATARI przed planowanym zakupem napędu dysków.

COS wyświetla znaczek ">", co oznacza stan oczekiwania na polecenie użytkownika. Można wówczas wprowadzić dowolne z poleceń wewnętrznych, lub parę gwiazdek ("***"), co spowoduje wczytanie i uruchomienie programu z kasety. Takim programem może być np. AS, E, ED, NCOPY... Ich lista jest nieograniczona. Jeśli program był kopiowany przy użyciu NCopy, to podczas wczytywania COS wyświetli jego nazwę i wielkość liczoną w blokach.

Dla wczytania COSu, należy włączyć komputer przy wciśniętym klawiszu START, a w razie potrzeby także OPTION.

Oto opis poleceń wbudowanych na stałe w COS (wewnętrznych):

DIR - spis zawartości kasety

Należy przewinąć taśmę na początek niewiadomego programu, włączyć "PLAY" w magnetofonie i jednocześnie wcisnąć jakiś klawisz komputera. Po odczytaniu pierwszego bloku programu COS wyświetli jego nazwę (name), rozszerzenie (ext) i długość (len), o ile zostały wprowadzone przy użyciu NCopy. W przeciwnym razie pojawi się ciąg znaków zapytania. Należy potem odszukać początek następnego nieznanego programu, itd. Poszukiwania ułatwia stale włączony, podczas operacji DIR, silnik magnetofonu. Zakończenie polecenia - klawiszem BREAK.

MEM - aktualny rozmiar wolnej pamięci

COS wyświetla dolną (Lo) i górną (Hi) granicę nieużywanej pamięci. Liczby podane są w notacji szesnastkowej.

CAR - obsługa wbudowanego BASICu

Bez parametru powoduje przejście do interpretera BASICu, o ile jest on włączony. Z parametrem ON - włącza BASIC nawet, jeśli podczas startu komputera wciśnięty był klawisz OPTION. Z parametrem OFF - wyłącza BASIC.

RUN - uruchomienie programu w pamięci

Rozkaz ten bez parametru powoduje uruchomienie ostatnio wczytywanego programu. Z parametrem, którym musi być adres w notacji szesnastkowej, uruchamia program drzemiący w pamięci operacyjnej od podanego adresu. Dla przykładu: RUN E477 spowoduje "zimny start" bez potrzeby wyłączania komputera.

MOT - sterowanie silnika magnetofonu

Z parametrem ON włącza silnik magnetofonu, a z parametrem OFF wyłącza go.

VER - wyświetlenie nagłówka COS z numerem wersji

CLS - wymazanie zawartości ekranu

HLP - wyświetlenie listy rozkazów wewnętrznych

Konwencja opisiu składni: Dużymi literami zapisano te elementy, które należy wpisać tak, jak podano. Nawiasy kwadratowe otaczają element, który można pominąć. Kreska pionowa dzieli elementy, spośród których trzeba dokonać wyboru. Napis złożony z małych liter należy zastąpić stosownym parametrem.

W kolejnych numerach "TAJEMNIC ATARI" wydrukujemy wspomniane programy użytkowe: NCOPY (kopier plików), E (krótki edytor tekstów), ED (edytor tekstów), AS (disasembler), a także wiele innych, pożytecznych programów, pracujących pod nadzorem systemu COS (lub DOS).

Będziemy wdzięczni za nadsyłanie uwag i spostrzeżeń na temat przedstawionego systemu.

Przedstawiony na następnej stronie program w basicu generuje i zgrywa na taśmę KASETOWY SYSTEM OPERACYJNY (COS).

Po wpisaniu programu należy go nagrać na kasetę lub dyskietkę, a następnie go uruchomić komendą RUN. W przypadku popełnienia błędów w wierszach DATA program o tym poinformuje wskazując błędną linię. Gdy ku naszej radości usłyszymy podwójny sygnał dźwiękowy należy już tylko ustawić taśmę w odpowiednim miejscu, włączyć nagrywanie, nacisnąć klawisz, i chwilkę poczekać.

Zgrany program (COS) wczytuje się jako pierwszy, trzymając w czasie włączania komputera wciśnięte klawisze START+OPTION.

```
10 REM ----------------------------
11 REM : Kasetowy System Operacyjny
12 REM : (c) 1990 TAJEMNICE ATARI
13 REM ----------------------------
20 DIM A$(26):? CHR$(125)
30 DT=3000:LN=2:BS=1536:GOSUB 90
40 DT=1030:LN=117:BS=35000:GOSUB 90
50 TRAP 50000:? :OPEN #1,8,128,"C:"
60 ? "Nagrywam":A=USR(1536,OFFS,BS)
70 IF A=1 THEN END
80 ? "Blad zapisu - ";A:END
90 OFFS=0:K=-1:RESTORE DT:TRAP 97
91 K=K+1:READ A$:S=0
92 ? CHR$(156);LN-K;
93 FOR I=1 TO 24 STEP 2:GOSUB 99
94 POKE BS+OFFS,H+L:OFFS=OFFS+1
95 S=S+H+L:S=S-256*(S>255):NEXT I
96 GOSUB 99:IF S=H+L THEN 91
97 IF PEEK(195)=5 AND K=LN THEN POP :R
ETURN
98 ? :? "POPRAW WIERSZ ";DT+K*10:END
99 H=ASC(A$(I))-48:H=(H-39*(H>9))*16:L
=ASC(A$(I+1))-48:L=L-39*(L>9):RETURN
1000 REM ----------------------------
1010 REM :           COS            :
1020 REM ----------------------------
1030 DATA 000b00078007a9a7850aa90829
1040 DATA 850ba92b850ca908850da000d8
1050 DATA 8c4402c884094c74e4a9ff85f8
1060 DATA 468547a5468544a5478545a925
1070 DATA 469d4403a9009d4503a9029d00
1080 DATA 4803a9009d49032056e430389f
1090 DATA a5449d44032545c9fff0d4a568
1100 DATA 459d450338a546e544a8a5470a
1110 DATA e54518c8d00269019d490398c7
1120 DATA 9d4803a544c9c0d008a545c9e5
1130 DATA 01d002f00118a00160206f0a76
1140 DATA 208b093058201a0885caa2107f
1150 DATA 202107100ac088d04820710a5d
1160 DATA 6ce002a9808de202a9078de308
1170 DATA 02082056e428983030901ba5d4
1180 DATA 5ee9288548a55fe9008549a097
1190 DATA 10b9be0120520991488810f569
1200 DATA c64320de07a001b9e0029904e7
1210 DATA 078810f730b06ce202844320ad
1220 DATA 710aa90085448545f8a007065c
1230 DATA 43a5446544854426458810f394
1240 DATA d8a9f28548a90b8549a00da514
1250 DATA 44206109a545206a09a9f2a086
1260 DATA 0ba2114c5c08a9808de0028d93
1270 DATA 0407a9078de1028d050760a9cd
1280 DATA f88de702a90c8de802a9148de4
1290 DATA 0602a9098d0702a9148dd90275
1300 DATA a9038dda02adf803f0cc20720b
1310 DATA 08a94c8d4e08a916a00ca23a27
1320 DATA 8d44038c45038e4803a2008eb1
1330 DATA 4903a90b8d42034c56e4a2221c
1340 DATA a00e208608a94aa00ba22420e0
1350 DATA 5c08a222a00d84438600a020e2
1360 DATA 209a08a443209a08c600d0f7f8
1370 DATA a09bad470348ad4603489860b0
1380 DATA 20cc0ad858a2ff9a8efc02e8d5
1390 DATA 864220e70930f0a000ad800cd1
1400 DATA c93ed001c820480930e18400a6
1410 DATA 20cd08b0d718a98065008548ef
1420 DATA a90c69008549a200a000e02d3b
1430 DATA b0c2b148dd510cd016e8c8c0fb
1440 DATA 0390f3b148c99bf004c920d090
1450 DATA 062007094ca708e8c8c0059036
1460 DATA fab0d5bd510c8548bd520c8506
1470 DATA 496c4800d8586868a9e4854857
1480 DATA a90b8549a00b3868e9020820e0
1490 DATA 61092868e900206109a9e4a09a
1500 DATA 0ba20f205c084ca708c8b9803c
1510 DATA 0c3005c920d0f6c8b9800cc9c6
1520 DATA 20f0f8c900600a08c9c0b00682
1530 DATA e93fb00269c0286a6048206ac7
1540 DATA 09684a4a4a4a290f0930c93a0d
1550 DATA 9002690691488860a2002071f5
1560 DATA 0aa9049d4403a90c9d4503a9de
1570 DATA 0cd017a011b9050c99be01884e
1580 DATA 10f7a9039d4403a90c9d450331
1590 DATA a904489d4a03a9039d4203a916
1600 DATA 809d4b032056e46809039d4218
1610 DATA 039860a201b9800cc94fd021ec
1620 DATA c8b9800cc8dd7e0cf00fcadde2
1630 DATA 7e0cd011b9800cc8dd7e0cd0af
1640 DATA 08b9800c1003188a603860a29c
1650 DATA 00a90b9d4203a94f9d4403a91b
1660 DATA 0c9d4503a9029d4803a9009dca
1670 DATA 49032056e4a9059d4203a9805f
1680 DATA 9d4403a90c9d4503a9789d4884
1690 DATA 03a99b8d830c2056e4bd800c06
1700 DATA c99bf012297fc9619006c97b12
1710 DATA b00249209d800ce8d0e79860db
1720 DATA a96ea00ba241205c08206f0ac2
1730 DATA 20140b208b09301820210730b3
1740 DATA 1390052056e4300ca9bea00146
1750 DATA a212205c084c450ac080f00508
1760 DATA 4ce107a210a90c9d42032056f3
1770 DATA e4a9038d0fd260c9309012c9c2
1780 DATA 3a900ac941900ac947b006e927
1790 DATA 06290f18603860a400203e0959
1800 DATA 302bb9800c207f0ab026a900c8
1810 DATA 85488549b9800c207f0a90031c
1820 DATA 6c4800a20406482649b00dca9e
1830 DATA d0f705488548c8d0e36c0407d3
1840 DATA a9afa00ba2174c5c08a4002030
1850 DATA 3e09301120bb09b0eb49018dde
1860 DATA f803a9ff85ca4c74e4adf8033e
1870 DATA d006201a086cfabfa9c6a00b57
1880 DATA a20f4c5c08a400203e0920bb47
1890 DATA 09b0c1d007ad02d30908d005b9
1900 DATA ad02d329f78d02d360a9d58567
1910 DATA 48a90b8549a00eade50220618d
1920 DATA 09ade602206109a006ade70264
1930 DATA 206109ade802206109a9d5a0c9
1940 DATA 0ba2104c5c0820164a425720a6
1950 DATA 436173657474652047065727f
1960 DATA 6174696e672053797374656db8
1970 DATA 20312e31029b526577696e64b6
1980 DATA 2066696c65732c99c2d2c5c112
1990 DATA cb19746f2073746f709b9b2003
2000 DATA 206e616d652020202065787492
2010 DATA 206c656e9b2020121212121294
2020 DATA 12121212121212129b53a2
2030 DATA 796e746178206572726f72219f
2040 DATA fd2054727920484c509b4e6fb8
```

REGULACJA MONITORA

Program PASY KOLOROWE powstał w wyniku konieczności regulacji monitora kolorowego w warunkach domowych. Zaistniała potrzeba wygenerowania pionowych pasów o ściśle określonych kolorach, zajmujących cały ekran monitora. Używając standardowych trybów graficznych (nawet modyfikując tzw. Display List) nie osiąga się pożądanych efektów. Jedynie dzięki szybkości języka maszynowego i bezpośredniej ingerencji w rejestry układu wyświetlającego obraz udało się tego dokonać.

Kolory generowane przez komputer tylko przybliżają potrzebne wartości, lecz do zgrubnej regulacji jest to wystarczające.

Procedura w języku maszynowym generuje pasy i oczekuje na naciśnięcie klawisza.

W pierwszej części testu wyświetlona na ekranie kratownica służy do oceny liniowości odchylania obrazu w poziomie i w pionie. Obraz jest prawidłowy, gdy wyświetlane linie są proste, a figury powstałe z ich przecięć mają kształt kwadratów.

Druga część programu wykorzystuje procedurę maszynową i służy do właściwego ustawienia nasycenia kolorów. Na monitorze Wyświetlone zostają pionowe pasy: czarny, niebieski, czerwony, purpurowy, zielony, turkusowy, żółty, biały. Zmieniając położenia potencjometrów odpowiedzialnych za nasycenie barw, należy dążyć do uzyskania na ekranie właściwych kolorów. Pasy powinny mieć jednolitą jaskrawość i kolor.

Po komentarzu "kolory" (wiersz 9530) znajdują się kody kolejnych barwnych pasów. Wpisując tam liczby z zakresu 0-255 można zmieniać wyświetlane kolory.

Przejście z jednej części programu do drugiej następuje po wciśnięciu dowolnego klawisza.

Należy jednakże pamiętać, iż regulacji wewnątrz monitora lub telewizora może dokonywać wyłącznie fachowiec znający się na tego rodzaju sprzęcie. Pozostałym osobom radzimy ograniczyć dostrojenie do zmian położeń potencjometrów wyprowadzonych na zewnątrz obudowy. Jeżeli regulacja ta nie przyniesie oczekiwanych rezultatów należy oddać monitor do serwisu.

OKAZJA !!!

Laboratorium Komputerowe AVALON przyjmuje zamówienia na najlepszy na "małe" ATARI zestaw do programowania w języku asemblera 6502.

Pakiet zawiera:

- QUICK ASSEMBLER: zintegrowany pakiet edytora, asemblera i mini-debugera.
- BUG HUNTER : nowoczesny debuger całoekranowy.
- XL FRIEND : zestaw czterech pożytecznych programów stale obecnych w pamięci komputera.

Są to: edytor tekstów; tabela kodów ASCII, ekranowych i klawiatury; kalkulator; monitor pamięci.

- Zestaw procedur bibliotecznych ułatwiających naukę programowania.

Pakiet będzie sprzedawany wraz z podręcznikiem zawierającym instrukcje do wszystkich wymienionych programów oraz krótki kurs programowania.

Zainteresowanych prosimy o kierowanie zamówień na adres:

L.K. AVALON

skr. poczt. 46 38-100 STRZYŻÓW

Cena zestawu na kasecie lub dyskietce wynosi 49.900 zł.

O jakości i użyteczności wymienionych programów świadczy fakt, iż przy ich pomocy powstały tak znane i doskonałe gry jak: ROBBO, MISJA, FRED oraz LASERMANIA i ROBBO KONSTRUKTOR.

Mając takie narzędzie Ty również możesz zostać znanym programistą.

Przewidywany termin rozpoczęcia sprzedaży: druga połowa stycznia 1991 roku.

```
10 REM ----------------------------
20 REM :       Test Monitora       :
30 REM : (c) 1990 TAJEMNICE ATARI  :
40 REM ----------------------------
50 GRAPHICS 8+16:CLR :COLOR 1
60 FOR X=0 TO 319 STEP 16
70 PLOT X,0:DRAWTO X,191:NEXT X
80 FOR Y=0 TO 191 STEP 16
90 PLOT 0,Y:DRAWTO 319,Y:NEXT Y
100 GOSUB 1000
110 IF PEEK(764)=255 THEN 110
120 A=USR(BASE):GOTO 110
1000 DIM A$(26):OFFS=0:BASE=1536+8
1010 RESTORE 9000
1020 FOR K=1 TO 10:READ A$:S=0
1030 FOR I=1 TO 24 STEP 2:GOSUB 2020
1040 POKE BASE+OFFS,H+L:OFFS=OFFS+1
1050 S=S+H+L:S=S-256*(S>255):NEXT I
1060 GOSUB 2020:IF S=H+L THEN 1080
1070 ? "POPRAW LINIE ";9020+K*10:END
1080 NEXT K:RESTORE 9500
1090 FOR OFFS=0 TO 7:READ I
2000 POKE BASE-8+OFFS,I:NEXT OFFS
2010 RETURN
2020 TRAP 1070:H=ASC(A$(I))-48:H=(H-39
*(H>9))*16:L=ASC(A$(I+1))-48:L=L-39*(L
>9):RETURN
9000 REM ----------------------------
9010 REM :          PASY             :
9020 REM ----------------------------
9030 DATA 68ad2f028d7d06a9008d2f02bd
9040 DATA a207b5209d7e06bd0006952017
9050 DATA ca10f38efc028d0ad4adfc026f
9060 DATA c9ffd039eaeaa5208d1ad02001
9070 DATA 7c06a5218d1ad0eaa5228d1a17
9080 DATA d0eaa5238d1ad0eaa5248d1a53
9090 DATA d0eaeaa5258d1ad0eaeaa52684
9100 DATA 8d1ad0eaeaa5278d1ad04c2600
9110 DATA 06a207bd7e069520ca10f88e05
9120 DATA fc02ad7d068d2f02600000004c
9500 REM ----------------------------
9510 REM :          KOLORY           :
9520 REM ----------------------------
9530 DATA 0,130,52,54,168,154,44,14
```

```
2050 DATA 2063617274726964676521fdf3
2060 DATA 9b4c6f3d2e2e2e2e2048693d59
2070 DATA 2e2e2e2e9b42524b2061742047
2080 DATA 2e2e2e2e21fd9b492f4f2065bd
2090 DATA 72726f72202e2e2e21fd9b436b
2100 DATA 4520203f3f3f3f3f3f3f3fbc
2110 DATA 3f3f203f3f3f9b2a2a9b434169
2120 DATA 52205b4f4e7c4f46465d9b43fc
2130 DATA 4c539b4449529b484c509b4d80
2140 DATA 454d9b4d4f54204f4e7c4f46eb
2150 DATA 469b52554e205b6865785d9b8e
2160 DATA 5645529b3e4449523c0a525592
2170 DATA 4e970a5645527208434152d501
2180 DATA 0a434c537809484c5056084dfc
2190 DATA 454d1d0b4d4f54010b2a2a9ba5
2200 DATA 8107464e1c
3000 DATA 68688d5903688d5803688d5553
3010 DATA 03688d5403a90b8d5203a21097
3020 DATA 2056e484d4a90085d56015
```

Konkurs dla programistów!

Ogłaszamy nieustający konkurs na najciekawsze programy dla ATARI XL/XE mające nie więcej niż pięć linii. W każdym numerze naszego pisma drukować będziemy kilka najlepszych. Dodatkową nagrodą będzie oczywiście honorarium autorskie w wysokości 100000 zł.

Programy prosimy przysyłać na adres podany w stopce w formie listingów z krótkim opisem i dokładnym adresem autora.

Redakcja zastrzega sobie możliwość korekty opisu.

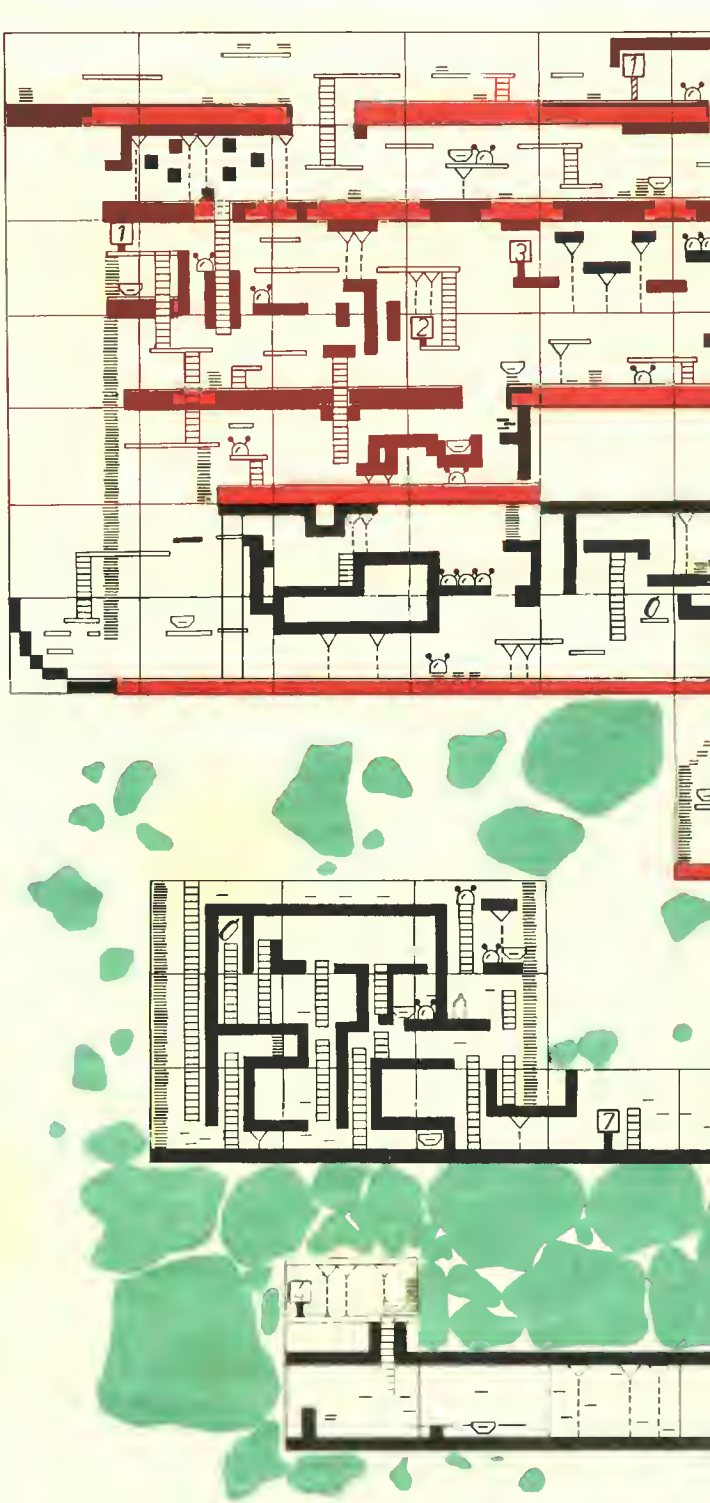
Poniżej przedstawiamy przykładowy programik zatytułowany "EFEKT".

```
1 FOR I=0 TO 71:READ A:POKE 1536+I,A:
NEXT I:? USR(1536)
2 DATA 104,169,63,133,128,169,255,162,
15,157,0,208,202,16,250,141,10,212
3 DATA 165,0,230,0,73,32,141,0,208,69,
128,141,1,208,173,11,212,141
4 DATA 18,208,73,255,141,19,208,173,
11,212,201,64,144,4,198,0,198,0
5 DATA 173,11,212,208,212,165,20,133,
0,41,127,208,204,230,128,76,15,6
```

MISJA

Opis gry MISJA!!!

Bohater gry -komandos- otrzymuje bardzo ważne zadanie: zniszczyć ogromną, podziemną bazę wojskową wroga. Aby tego dokonać żołnierz musi, pokonując potężny labirynt komnat zebrać cztery ukryte pojemniki zawierające uran 233 i umieścić je w silnie strzeżonym centrum bazy. Na tym jednak nie koniec zmagań, bowiem nasz bohater musi jeszcze opuścić bazę zanim zamieni się ona w stertę gruzu. Do ewakuacji służy oczekujący na powierzchni śmigłowiec. Po dotarciu do niego komandos bezpiecznie odlatuje. Jego misja jest zakończona.
Gra posiada bardzo obrazową grafikę i doskonałą wręcz animację, co w połączeniu z wielością (ponad sto) komnat czyni ją ogromnie wciągającą.
Na zakonczenie opisu wskazówka ułatwiająca wypełnienie Misji: po wczytaniu programu należy wpisać z klawiatury hasło JASIEK, dzięki czemu zasobniki z amunicją i granatami nigdy się nie wyczerpią.
W kolejnych numerach naszego pisma zamieszczać będziemy inne hasła i tricki ułatwiające zmagania z najciekawszymi grami.



Gra MISJA:

Autor - Janusz Pelc
Grafika - Janusz Pelc, Marek Siewior
Producent -

Laboratorium Komputerowe
A V A L O N
skr. poczt. 46, 38-100 Strzyżów

TAJEMNICE ATARI
pismo użytkowników Atari XL/XE
Adres: Tajemnice Atari
skr.poczt. 702, 35-959 Rzeszów 2

Redakcję nadzorują:
Mirosław Liminowicz, Tomasz Pazdan.
Wydawca: Agencja Wydawnicza "Albatros"
ul. Wyspiańskiego 11, 35-111 Rzeszów.
Skład komputerowy: Fundacja Gospodarcza NSZZ „S" Rzeszów ul. Kraszewskiego 2